

⑩ 日本国特許庁(JP)

⑪ 特許出願公開

⑫ 公開特許公報(A)

平4-51982

⑮ Int. Cl.⁵

A 63 F 7/02

識別記号

3 3 6

3 0 1 C

3 2 9

庁内整理番号

6935-2C

7008-2C

6935-2C

⑬ 公開 平成4年(1992)2月20日

審査請求 有 請求項の数 1 (全11頁)

⑭ 発明の名称 バチンコ機

⑯ 特 願 平2-158282

⑰ 出 願 平2(1990)6月15日

⑱ 発 明 者 榎 本

宏

愛知県名古屋市中川区尾頭橋3丁目20番8号 京楽産業株式会社内

⑲ 出 願 人 京楽産業株式会社

愛知県名古屋市中川区尾頭橋3丁目20番8号

⑳ 代 理 人 弁理士 伊 藤 毅

明 細 書

1. 発明の名称

バチンコ機

2. 特許請求の範囲

バチンコ機本体内に封入された遊技球により遊技を行うバチンコ機であって、

球受皿に投入された遊技者の持球を回収する回収通路と、

前記回収通路に回収された持球及び入賞球から換算される景品球の数を「+」の入力とし、遊技盤上に発射された遊技球を「-」の入力として加減演算し、その球数をリアルタイムで表示するデジタル表示部と、

遊技者が任意に操作可能な第一の精算スイッチ及び第二の精算スイッチと、

前記第一の精算スイッチの押圧によってデジタル表示部に表示された球数の全部又は一部を球受皿に払出す景品球払出装置と、

前記第二の精算スイッチの押圧によってデジタル表示部に表示された球数が印字されたレシー

トを送り出すプリンターとを備えたバチンコ機。

3. 発明の詳細な説明

(産業上の利用分野)

本発明は、バチンコ機本体内に封入された遊技球によって遊技を行う形式のバチンコ機に関するものである。

(従来の技術)

従来、バチンコ機としては、周知のように遊技者の持球を打球として機前の球受皿に投入し、その球を遊技盤上に発射して遊技を行う一般的なもののや、球受皿に投入された遊技者の持球を全て機外に回収し、遊技盤上に発射する打球は遊技場の補給系路から供給するようにしたいいわゆる電子制御式のもの(例えば特開昭52-118351号公報参照)、さらには遊技球数データ等の各種信号要素を記録したカードを元にバチンコ機本体内に封入した遊技球を遊技盤上に発射して遊技を行ういわゆるカード式のもの(例えば特公昭62-27829号公報参照)等が知られている。

(発明が解決しようとする課題)

ところで、上記した従来の一般的なパチンコ機は、遊技盤上に発射された打球が入賞領域に入賞すると景品球払出装置により所定個数の景品球が景品球排出路を介して球受皿に送出される。そして、その景品球が球受皿及びこれに連通する余剰球受皿、景品球排出通路に充满すると、遊技者は遊技場に用意されている球箱にその充满した景品球を抜き取って手許に置きながら遊技を続けるものである。このため、遊技場においては各パチンコ機設置場の補給系路に上記のような遊技者が手許に置く余分な遊び球を見込んだ大量の球を常備する必要があつて非常に不経済である。

また最近のパチンコ機にあつては、遊技盤上に複数の表示部を有する可変表示装置と大入賞口とを設け、特定の入賞口への打球の入賞により可変表示装置を作動させて表示部の表示を変化させ、その停止時の表示が特定の組合せになっているときに特賞遊技状態(大当たり)として大入賞口を特別な態様で開放させるようにし、それによって入賞の機会を飛躍的に増大させるようにしたいわゆる

セブン機と称されるものが主流となっている。ところが、このようなパチンコ機では、大当たり状態になると景品球の補給が間に合わなくなったり、入賞球が入賞球集合部でダンゴ状に固まるようなことがあつて景品球の払出動作が行われなくなる等の問題点があつた。

一方、電子制御式パチンコ機は、入賞球によつて得られる景品球を球受皿に払出すことなくコンピュータに記憶させながら遊技を進行し、遊技を中止するときコンピュータの記憶値を印字した印字カードを発給するものであるから、上記した一般的なパチンコ機のように補給が間に合わなくなったり、大当たり状態のときに景品球の払出動作ができなくなるという問題点、さらには遊技者が手許に置く遊び球による問題点等を解消することができる反面、例えば遊技を中止して台を移動したり、遊技中にタバコやジュース等の景品に交換したい場合、いちいち印字カードの発給を受けて球に交換しなければならず非常に面倒で遊技者に不便を強いるという問題点があつた。さらに、遊技

盤上に発射する打球をパチンコ機以外の打球供給源から供給する煩わしさがある。

またカード式パチンコ機は、電子制御式パチンコ機と同じように上述のような一般的なパチンコ機の有する種々問題点をほぼクリアできる反面、カード発行機やカードリーダーさらには高度なコンピュータシステムの導入など膨大な設備費が必要とされる上、カードの改ざん等による不正防止対策が十分でなく実用化には多くの困難がある。また電子制御式パチンコ機と同様に遊技中における景品の交換が不便であるという問題点がある。

本発明は、上述のような各パチンコ機の有するそれぞれの問題点を解消するためになされたもので、パチンコ機本体内に封入された遊技球によつて遊技を行うと共に、入賞球によつて得られる景品球は球受皿に払出すことなくコンピュータの計数カウンタに記憶させて表示部に表示し、さらに表示部に表示された遊技者の持球の精算を球又は球に代る印字レシートの発給のいずれでもできるようにして遊技場の運営が合理化できると共に、

遊技者にとつても非常に便利なパチンコ機を提供しようとするものである

(課題を解決するための手段)

本発明は、パチンコ機本体内に封入された遊技球により遊技を行うパチンコ機であつて、球受皿に投入された遊技者の持球を回収する回収通路と、前記回収通路に回収された持球及び入賞球から換算される景品球の数を「+」の入力とし、遊技盤上に発射された遊技球を「-」の入力として加減演算し、その球数をリアルタイムで表示するデジタル表示部と、遊技者が任意に操作可能な第一の精算スイッチ及び第二の精算スイッチと、前記第一の精算スイッチの押圧によつてデジタル表示部に表示された球数の全部又は一部を球受皿に払出す景品球払出装置と、前記第二の精算スイッチの押圧によつてデジタル表示部に表示された球数が印字されたレシートを送り出すプリンターとを備えさせたものである。

(作用)

遊技者が機前の球受皿に持球を投入すると、そ

の持球は回収通路を介して機外へ回収されると共に、その球数がデジタル表示部に表示される。また、パチンコ機本体内には所定数の遊技球が封入されており、表示部に表示された球数の遊技球が遊技盤上に発射可能となる。そして、デジタル表示部には入賞球によつて得られる景品球数と、遊技盤上に発射される打球数とが加減演算されてリアルタイムで表示される。

一方、第一の精算スイッチを押圧するとデジタル表示部に表示された球数の全部又は所望数が球受皿に払出される。また第二の精算スイッチを押圧するとデジタル表示部に表示された球数が印字されたレシートが発給される。

(実施例)

以下、本発明の一実施例を図面を参照して説明する。第1図は、本発明の一実施例に係るパチンコ機1の正面図である。パチンコ機1は、機枠2の前面に前面枠3を開閉自在に装着している。前面枠3の前面にはガラス枠4及び前面板5が開閉自在に装着されている。前記前面枠3の後面には

遊技盤6の下方部分を示す斜視図である。遊技盤6の下部前面にはパチンコ機本体内に封入された遊技球が一列で並ぶ樋状の供給通路21が設けられている。供給通路21は、ガイドレール7の発射位置に向けて緩く下り傾斜がつけられており、その流下端に供給通路21に並ぶ遊技球を供給口22から1個づつガイドレール7の発射位置に供給する遊技球供給装置23が設けられている。

遊技球供給装置23は、第3図に示すように球送り部材24と、該球送り部材24の下方位置に軸25で回動可能に軸支される送りアーム26と、前記球送り部材24による遊技球の供給動作を規制する制御機構27とで構成される。球送り部材24は、そのほぼ中央を支軸244によって回動自在に軸支され、その先端に供給通路21の最先の遊技球を受け入れ可能な球受部241が形成され、後端には係合突起242が突設されている。球受部241の上面は、供給口22に向って下り傾斜した斜面部として形成されている。前記送りアーム26は、略水平方向の押上腕261と垂下部262を有する倒し字状に形成さ

取付枠85を介して遊技盤6が着脱自在に装着される。遊技盤6の表面には、発射位置を有するガイドレール7が設けられ、そのガイドレール7で囲まれる遊技部に複数の入賞口8、大入賞口9、大入賞口9に設けられた可変表示装置10の表示を変動させるための始動入賞口11a、11b、11c等が設けられている。また下部にはアウト口12が設けられている。前記前面板5の前面には球受皿13を一体に備えた装飾パネル14が装着されており、該装飾パネル14には第一の精算スイッチ15と第二の精算スイッチ16とが設けられている。また前面枠3の下部には下部球受皿17、操作ハンドル18及びレシートの送出口19が設けられ、前面枠3の上部にはデジタル表示部20が設けられている。前記球受皿13は、遊技開始時に遊技者の持球を投入するためのもので、球受皿13に投入された持球は皿部から蛇行状の整流通路13aを一系列になって流下して流出口13bから後述する回収通路62に送られる。

第2図はガラス枠4及び前面板5を開放して遊

れ、その垂下部262は後述する打球杆67に設けた鉤状ロッド73に係合するようになっている。

前記制御機構27は、係合レバー28と該係合レバー28を回動させる電磁石29から構成される。係合レバー28は、水平部分と垂直部分を有し、その水平部分の一端が軸30によって回動自在に軸支される。また垂直部分に電磁石29と対応する吸着板31が固着され、その下方の屈曲部分の下端に球送り部材24の係合突起242と係合する鉤状の係合部281が形成されている。

前記球送り部材24は、後端に設けられた重錘243により常には先端を上げて球受部241が供給口22に一致する位置に回動するように付勢されており、送りアーム26の押上腕261による押上動作によって先端を下げて供給通路21の最先の遊技球を球受部241に受け入れるようになっている。また係合レバー28は、球送り部材24が先端を下げた状態のとき、係合部281が球送り部材24の係合突起242と係合して該球送り部材24をその回動位置に拘束するようにコイルばね32によって回動付勢さ

れており、電磁石29への通電により吸着板31が吸引されるとその吸引力によって回転してその拘束を解除するようになっている。

前記供給通路21の上流側には第4図に示すようにガイドレール7の途中に設けられたフール球戻り口33から落下するフール球を導くフール球通路34が連通されており、そのフール球通路34にフール球検出器35が設けられている。また供給口22にはガイドレール7の発射位置に供給される遊技球を検出する発射球検出器36が設けられている。

なお、供給通路21の下流端部分は軸37により回転可能に軸支された可動樋部材211によって形成されており、第3図縦線で示すように操作片38を軸39を支点に回転することによって下向き回転して供給通路21に並ぶ遊技球を下部球受皿17に抜き取ることができるようになっている。これによってパチンコ機本体内に封入された遊技球が汚れた場合でも遊技球を抜き取って球磨きされたきれいな遊技球と容易に交換できる。

球は合流通路48に合流されて遊技盤6の前面に開口した流出口49から供給通路21に還元され遊技球として再び循環使用される。またアウト球通路45にはアウト球検出器84が設けられており、このアウト球検出器84で検出されたアウト球は遊技盤6の下端を支持する取付枠85の内部を通り流出口50から供給通路21に還元されて入賞球と同じように遊技球として再び循環使用される。なお、アウト球検出器84の検出信号はホールの管理装置に送られて売上データ等に利用される。

一方、機構板40の裏面上部には、図示しない補給機構から補給される景品球を貯溜する景品球タンク51が設けられている。景品球タンク51の下方には景品球供給通路52を介して電氣的景品球払出装置53が設けられている。景品球払出装置53の下方には、景品球払出装置53から払出された景品球を下部球受皿17へ導くための景品球排出樋54が設けられている。また機構板40の下部には流出口13と連通状の回収通路62が形成されており、その回収通路62に持球検出器63が設けられている。

第5図は本発明の一実施例に係るパチンコ機1の裏面図、第6図は遊技盤6の裏面図、第7図は遊技球の運流経路を示す要部の断面図であり、遊技盤6の裏面には機構板40が開閉自在に取付けられている。この機構板40の遊技盤6裏面と相対する前面側には入賞球集合空間が形成され、その入賞球集合空間の下部に入賞口8及び大入賞口9に入賞して通路枠41により左右に振り分け案内される入賞球を集合する第一の入賞球集合通路42が形成されている。また第一の入賞球集合通路42の外側には樋部材401が固着され、該樋部材401によって第二の入賞球集合通路43が形成されている。この第二の入賞球集合通路43には始動入賞口11a～11cに入賞した入賞球がカバー部材44を介して導かれるようになっている。また遊技盤6の裏面下部にはアウト口12に連通するアウト球通路45が掘設されている。そして、第一の入賞球集合通路42には入賞球検出器46が設けられ、第二の入賞球集合通路43には始動入賞球検出器47が設けられており、それぞれの検出器46、47で検出された入賞

前記景品球払出装置53は、第10図に示すようにソレノイド55を有しており、そのソレノイド55のプランジャー56に摺動体57が連結されている。摺動体57は箱体58内に上下方向へ摺動自在に設けられており、その側面には傾斜状のガイド溝571が形成されている。また箱体58内には摺動体57に関連して弁部材59が水平方向へ移動自在に設けられている。弁部材59の側面には係合ピン591が突設されており、該係合ピン591を摺動体57のガイド溝571内に嵌ませている。前記ソレノイド55のプランジャー56の下部にはコイルばね60が周設されており、したがってソレノイド55が非励磁状態のときはコイルばね60の付勢力によってプランジャー56と共に摺動体57が下降した位置となっている。そして弁部材59の先端球止部592が景品球供給通路52内に突入して景品球の落下が阻止されるようになっている。また弁部材59の下方に位置した景品球供給通路52には、払出された景品球を検出する景品球検出器61が設けられている。

前記前面枠3の裏面下部には遊技球発射機構64

が設けられている。また機枠2の下部には送出口19にレシートを送り出すプリンター79が配設されている。第11図は遊技球発射機構64を示す斜視図で、前面枠3の裏面に固着される取付プレート65を有する。取付プレート65の略中央部には回転軸66が設けられ、その回転軸66に打球杆67が回転自在に軸支される。この打球杆67の上部には、ガイドレール7の発射位置に臨む打球ヘッド671が固定されている。また打球杆67の回転軸66にはアーム68が一体に装着され、そのアーム68の先端にローラー69が設けられている。このローラー69は、モーター70の出力軸71に固着されたカム72に係合して打球杆67を往復回転し、発射位置の遊技球を発射するようになっている。また打球杆67の側面には、前記送りアーム26の垂下部262に係合する鉤状ロッド73が固着されると共に、ばね調節器74に一端が連結された引張ばね75の他端が止着される。また前記ばね調節器74にはワイヤ76の一端が連結されており、該ワイヤ76の他端は前記操作ハンドル18の回転軸181に固着されたプーリー

77に連結されている。したがって、遊技者が操作ハンドル18を回転するとプーリー77が回転し、それによってワイヤ76が引かれて引張ばね75の引張力が強められるもので、操作ハンドル18の回転度合によって遊技球の弾発力が自由に調節される。またばね調節器74に設けられたダイヤル78を回転することによって引張ばね75の初期弾発力が自由に調節できるようになっている。

なお、図中80は裝飾パネル14に設けられた球受皿表示ランプ、82は可変表示装置10の表示変動用スイッチ、83は景品球排出樋54内に設けられた満タンスイッチである。また上記した構成の中で発射球検出器36、フール球検出器35、入賞球検出器46、始動入賞球検出器47、景品球検出器61及び持球検出器63は、パチンコ機1の裏面に配置されるマイクロコンピュータ81に接続されており、それぞれの検出信号がマイクロコンピュータ81でデータ処理される。またマイクロコンピュータ81には第一の精算スイッチ15、第二の精算スイッチ16、デジタル表示部20、遊技球供給装置23の電磁石

29、景品球払出装置53のソレノイド55及びプリンター79が接続されており、マイクロコンピュータ81からの信号を受けて電磁石29やソレノイド55を動作させたり、デジタル表示部20やプリンター79にそのデータ内容を表示させる。

つぎに上記した実施例のパチンコ機1の動作について説明する。パチンコ機1内に封入された所定数(例えば20個程度)の遊技球は供給通路21に列に並び、その最先の遊技球が遊技球供給装置23の球送り部材24の球受部241に受けられた状態で待機している。しかして、遊技者が球貸機で購入した貸球又は他の台で獲得した自己の持球を球受皿13に投入すると、その投入された持球は皿部の整流通路13aにより一列に整列されながら流出口13bから回収通路62に導かれて機外の回収経路に回収される。そして、回収通路62を通過する際に持球検出器63で検出され、この検出信号は遊技者の持球としてマイクロコンピュータ81に「+」の信号として送られて計数カウンタに記憶されると共に、その数値がデジタル表示部20に表示さ

れる。同時に球受皿表示ランプ80の表示がストップ表示から遊技球の発射が可能なスタート表示に移行する。また遊技球供給装置23の電磁石29が励磁されて係合レバー28の吸着板31が吸引される。この電磁石29の吸引力によって係合レバー28が軸30を支点に回転し、これの係合部281と球送り部材24の係合突起242との係合を外して球送り部材24の拘束を解除する。これによって、球送り部材24は第12図に示すように重錘243の作用力で時計方向に回転し、球受部241が上昇して遊技球を供給口22からガイドレール7の発射位置へ送り込む。なお、球受部241が上昇すると供給通路21の次の遊技球は球受部241の先端部分に当接して流下を阻止されその位置で停止して待機する。

この状態で、遊技者が操作ハンドル18を操作すると遊技球発射機構64のモーター70が回転を開始し、打球杆67を往復回転させる。打球杆67が後方(発射準備位置)に回転すると第13図に示すように鉤状ロッド73が送りアーム26の垂下部262に係合して送りアーム26を反時計方向に回転させる。

送りアーム26が回転するとこれの押上腕261が球送り部材24を重錘243に抗して押し上げるようにして回転するので球受部241が下降し、供給通路21の次の遊技球を球受部241に受け入れる。そして、打球杆67が引張ばね75の付勢力により急激に回転復帰してその打球ヘッド671が発射位置に送り込まれた最先の遊技球を弾発すると同時に、球送り部材24が送りアーム26の押上腕261による支えを失ない重錘243の作用力により第12図に示す元の位置に回転する。この球送り部材24の回転により球受部241が上昇して次の遊技球が供給口22から発射位置に送り込まれる。このように打球杆67の回転動作によって遊技球が発射されると共に、その弾発直後に供給通路21の遊技球が発射位置に供給されて連続的に遊技盤6の遊技部に発射される。

しかし、発射位置に供給された遊技球は発射球として発射球検出器36で検出され、その検出信号は遊技者が消費した打球としてマイクロコンピュータ81に「-」の信号が送られる。そして、マ

流される。そして、前記入賞球検出器46の検出信号がマイクロコンピュータ81に送られ、検出信号1つに対して入賞球1個について得られる景品球の数に換算した値例えば「13」が計数カウンタに加算され、同時にデジタル表示部20の表示に「13」が加算される。また遊技部に発射された遊技球が始動入賞口11a~11cのいずれかに入賞すると、該入賞球は第二の入賞球集合通路43に集められ、始動入賞球検出器47で検出されながら合流通路48を経て供給通路21に運流される。そして、前記始動入賞球検出器47の検出信号がマイクロコンピュータ81に送られ、検出信号1つに対して始動入賞球1個について得られる景品球の数に換算した値例えば「7」が計数カウンタに加算され、同時にデジタル表示部20に「7」が加算される。また遊技部に発射されて入賞口8、大入賞口9或いは始動入賞口11a~11cのいずれにも入賞し得なかった遊技球はアウト口12からアウト球通路45を経て供給通路21に運流されることになる。

上記のようにして遊技が進行している途中で遊

イクロコンピュータ81の計数カウンタに遊技者の持球として記憶されている値から「1」が減算され、同時にデジタル表示部20の表示から「1」が減算される。なお、発射された遊技球が遊技盤6の遊技部に到達しないでガイドレール7を逆戻りすると、その遊技球はファール球戻り口33からファール球通路34を通過して供給通路21に運流される。そして、ファール球通路34を通過する際にファール球検出器35で検出され、その検出信号がマイクロコンピュータ81に「+」の信号として送られ、同時にデジタル表示部20の表示に「1」が加算される。これによってファール球は発射位置に送り込まれたとき発射球検出器36で検出されて「1」減算されてもファール球検出器35の検出信号で「1」加算されることになるので遊技に何ら影響を及ぼすことがない。

一方、遊技部に発射された遊技球が入賞口8或いは大入賞口9に入賞すると、該入賞球は第一の入賞球集合通路42に集められ、入賞球検出器46で検出されながら合流通路48を経て供給通路21に運

技者が他の台に移りたい場合には第一の精算スイッチ15を押してONさせる。この第一の精算スイッチ15のONによりマイクロコンピュータ81から景品球払出装置53に景品球払出信号が送られる。この信号によりソレノイド55が励磁されてプランジャ56が第10図鎖線のように上方へ吸引され、摺動体57が上方へ移動する。このため、弁部材59が摺動体57のガイド溝571に嵌入している係合ピン591によって第10図鎖線のように横方向へ摺動されるのでこれの先端球止部592が景品球供給通路52より後退して景品球の払い出しが開始される。そして、払い出された景品球は景品球排出樋54を介して下部球受皿17に導かれると共に、景品球検出器61により一個づつ検出されてマイクロコンピュータ81の計数カウンタの記憶値から減算される。同時にデジタル表示部20の表示が減算され、その表示が「0」になると景品球の払い出し操作が停止される。したがって、遊技者は下部球受皿17に排出された景品球を持ってそのまま他の台で遊技を行うことができる。なお、遊技の途中で例えば

タバコが無くなったり、ジュースが飲みなくなったりしてその景品を持球で交換したい場合には、上述と同じように第一の精算スイッチ15を押してONさせ、希望する景品球の払出しを受けたとき再び第一の精算スイッチ15を押してONさせることにより景品球の払出しが停止される。すなわち、精算スイッチ15の1回目のONで景品球の払出しが開始され、2回目のONで払出しを停止するものであり、これによって遊技者はデジタル表示部20に表示された持球数の範囲内で自由に景品球の払出しを受けることができ遊技の途中で容易に希望の景品球と交換することができる。また遊技者が遊技を中止したい場合には、第二の精算スイッチ16を押してONさせる。この第二の精算スイッチ16のONによりマイクロコンピュータ81からプリンター79に精算指令信号が送られ、該プリンター79が作動してデジタル表示部20に表示されていた球数が印字されたレシートが送出口19から送り出されるもので、これによって景品球の交換が容易にできることになる。

なり、かつパチンコ機本体内に封入された遊技球を遊技盤上に発射して遊技を行うものであるから、カード式パチンコ機のように高度なコンピュータシステムを必要としないため、遊技店の設備投資が安くて済む。また電子制御式パチンコ機のように遊技盤上に発射する遊技球をパチンコ機以外の打球供給源から供給する煩わしさを解消することができる。

そして、遊技中止時の精算は、精算スイッチの押圧によってマイクロコンピュータの計数カウンタに記憶されている球数の景品球を球受皿に払出したり、記憶されている球数を印字したレシートを発行するなど景品交換を景品球又はレシートのいずれでも可能な構成にしたので、特に台を移動して遊技を続けたり或いは遊技の途中でタバコやジュースなどの景品に交換したい場合には、カード式パチンコ機又は電子制御式パチンコ機のように精算されたカードやレシートを基にいちいち景品球に交換する手間が省けて遊技者にとって非常に便利となる。

一方、遊技が進行してマイクロコンピュータ81の計数カウンタの記憶数及びデジタル表示部20の表示が「0」になると、マイクロコンピュータ81から遊技球供給装置23の電磁石29に信号が送られて消磁される。この電磁石29が消磁すると係合レバー28がコイルばね32の付勢により回転し、これの係合部281を球送り部材24の係合突起242に係合させて該球送り部材24を後端が上昇した第3図の状態で拘束する。このため、操作ハンドル18の操作によって打球杆67が往復回転し、送りアーム26が回転を続けても球送り部材24は回転されないため発射位置への遊技球の供給は行われない。したがって、遊技球の発射は不可能になって遊技が停止されることになる。

(発明の効果)

本発明は、以上説明したように構成されているので、以下に記載するような効果を奏する。

一般的なパチンコ機と同じように、遊技者が球貸機から購入した貸球又は他の台で獲得した景品球を球受皿に投入することによって遊技が可能と

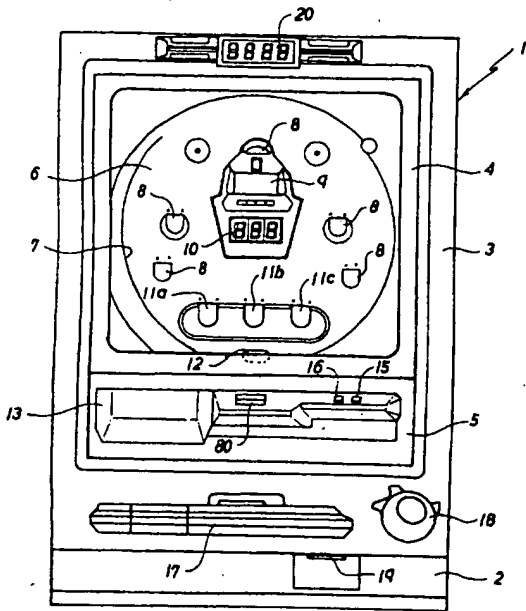
4. 図面の簡単な説明

図面は本発明の一実施例を示すもので、第1図はパチンコ機の正面図、第2図はガラス枠及び前面板を開放して遊技盤の下方部分を示す斜視図、第3図は遊技球供給装置部分の正面図、第4図は供給通路の上流部分の正面図、第5図はパチンコ機の裏面図、第6図は遊技盤の裏面図、第7図は遊技球の運送経路を示す要部の断面図、第8図は機構板の下部部分の正面図、第9図は回収通路部分の断面図、第10図は景品球払出装置部分の断面図、第11図は遊技球発射機構の斜視図、第12図及び第13図は遊技球の供給動作を説明する作用図である。

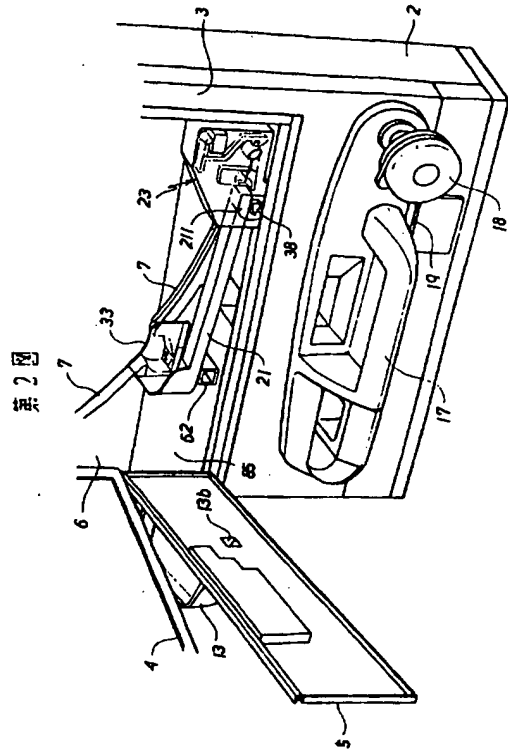
1…パチンコ機、13…球受皿、15…第一の精算スイッチ、16…第二の精算スイッチ、20…デジタル表示部、53…景品球払出装置、62…回収通路、79…プリンター。

特 許 出 願 人 京 東 産 業 株 式 有 限 公 司
代 理 人 弁 理 士 伊 藤 啓 作

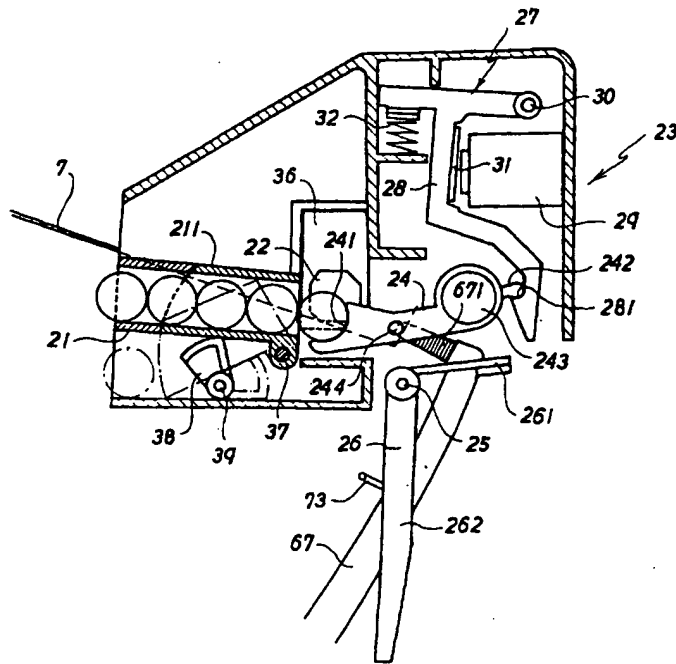
第1図



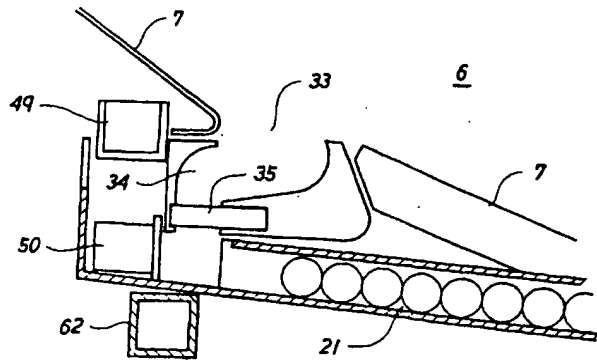
第2図



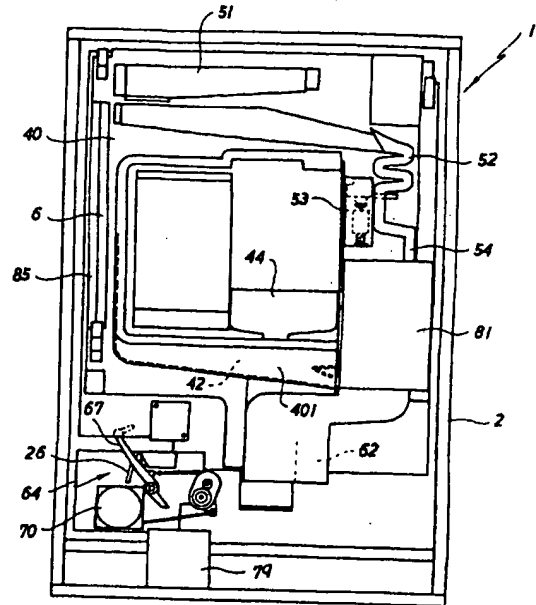
第3図



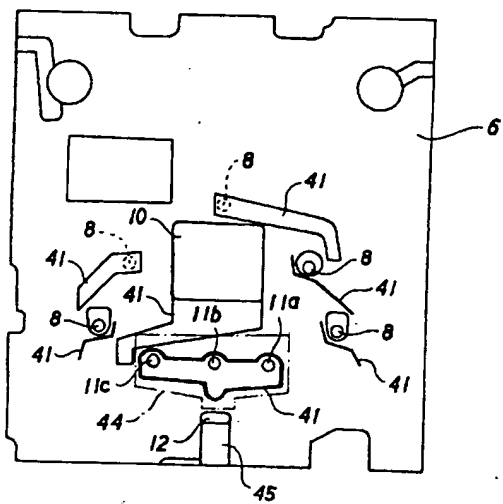
第4図



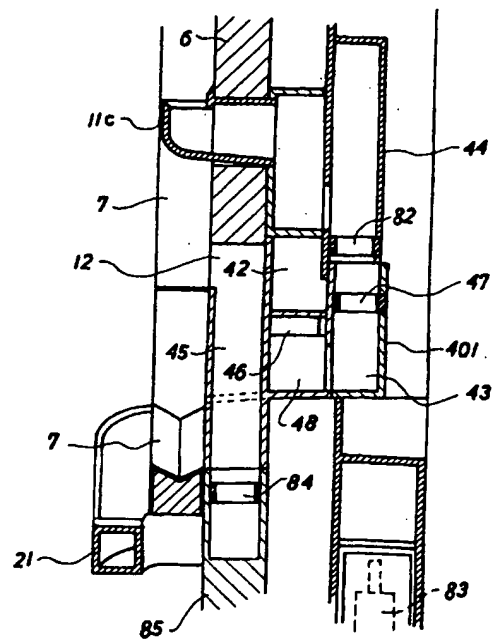
第5図



第6図

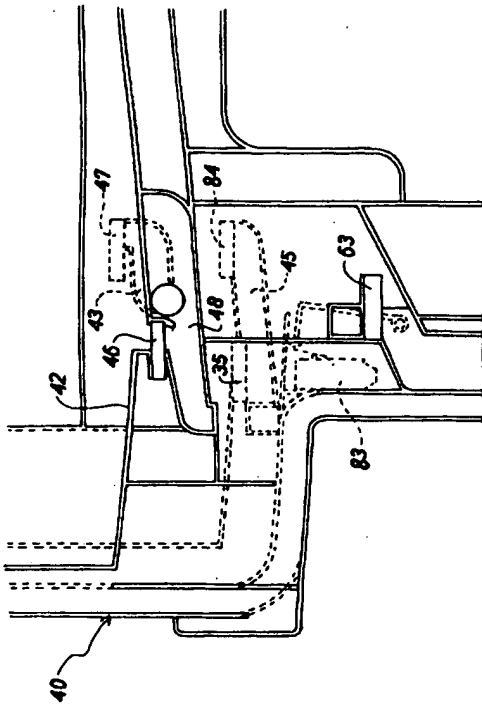


第7図

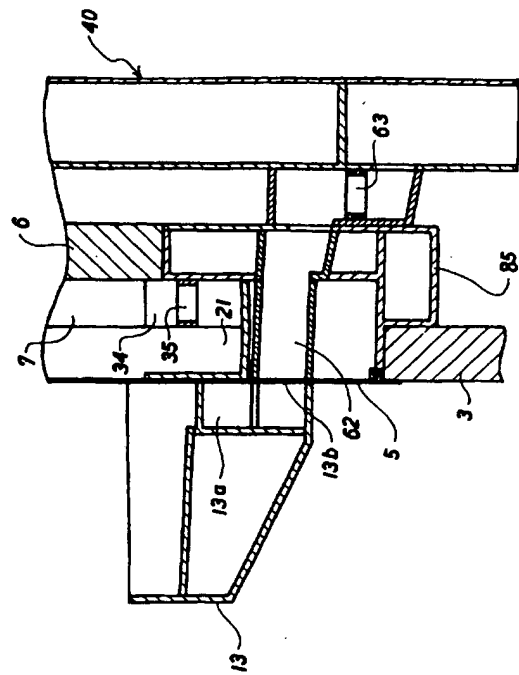


BEST AVAILABLE COPY

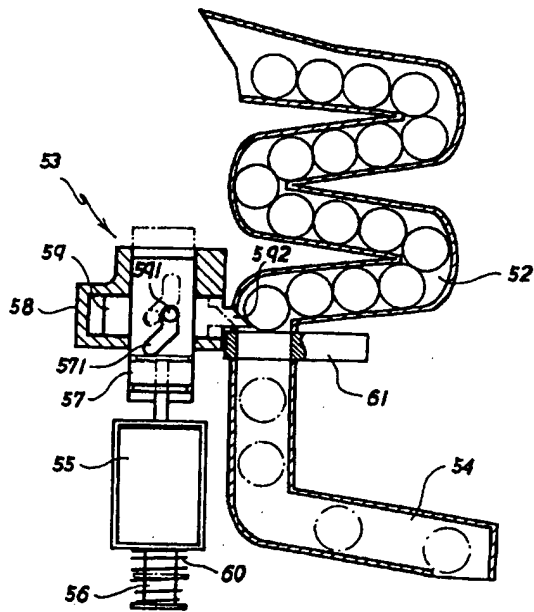
第8図



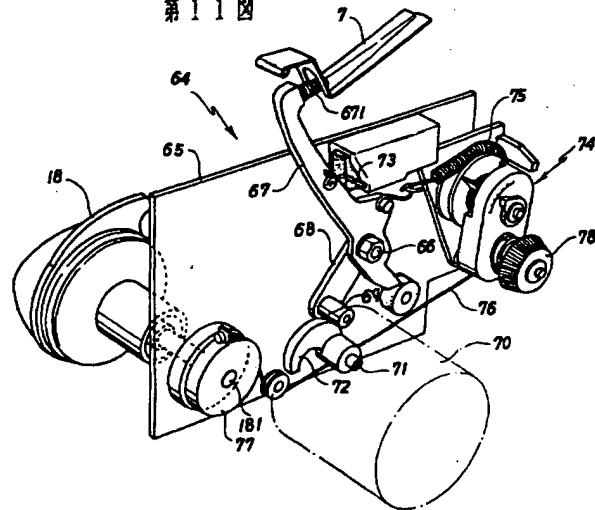
第9図



第10図

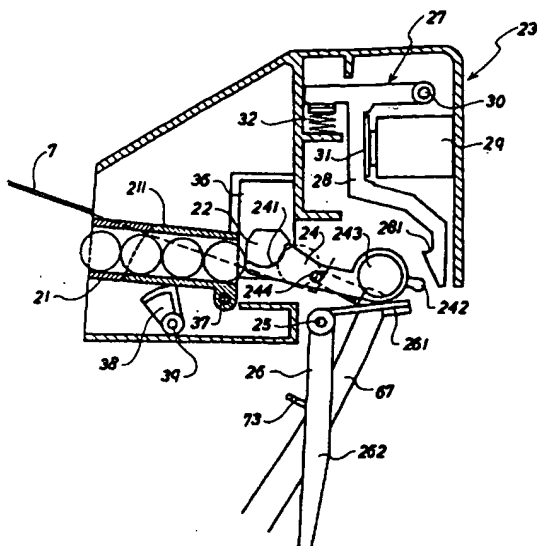


第11図

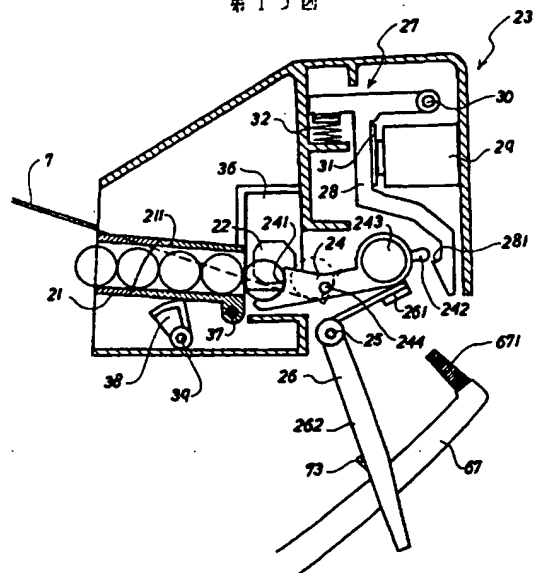


BEST AVAILABLE COPY

第12図



第13図



BEST AVAILABLE COPY

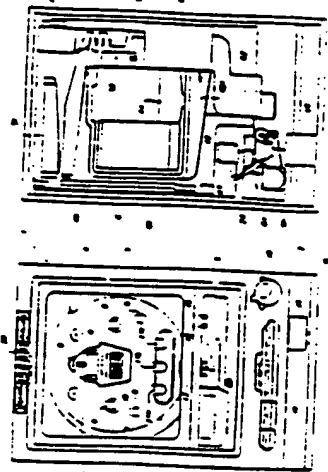
JP 404 1982 A
FEB 1992

(54) PINBALL MACHINE

(11) 4-51982 (A) (43) 20.2.1992 (19) JP
(21) Appl. No. 2-158282 (22) 15.6.1990
(71) KIYOURAKU SANGIYOU K.K. (72) HIROSHI ENOMOTO
(51) Int. Cl. A63F7/02

PURPOSE: To rationalize the operation of a play spot and to make it convenience for users by executing the settlement of account for balls obtained by a player displayed at a display part either by balls or by issuing a printed receipt in place of the balls.

CONSTITUTION: The balls obtained by the player put into a ball receiving tray 13 are collected to a collection route 62. On the other hand, a digital display part 20 calculates the number of balls and displays it at real time by executing addition and subtraction with the number of gift balls, which are converted from the number of obtained balls or prize balls collected to the collection route 62, as a plus input and with the number of playing balls jettied onto a play board 6 as a minus input. Further, a first switch 15 for the settlement of account and a second switch 16 for the settlement of account are provided to be arbitrarily operated by the player, and in a gift ball paying device 53, all or one part of the number of balls displayed at the digital display part 20 are paid into the ball receiving tray 13 by pushing the switch 15. Then, a printer 79 feeds out the receipt printing the number of balls displayed at the display part 20 by pushing the switch 16. As the result, the operation is convenient for the users.



BEST AVAILABLE COPY